



Daniel Castro Benítez

Director Casa Museo Quinta de Bolívar

Director Museo del Veinte de Julio

### ***Abstract***

The planning process for the new permanent display at the Banco de la República's Quimbaya Gold Museum in Armenia, Colombia, included a number of preliminary evaluation sessions in which children were invited to take part. Their ideas and contributions, and the answers to convergent and divergent questions about the very concepts of museum, chronology, archaeology and heritage, and even about the future and the participation process itself, are practical examples of the new educational and communicative paradigms for museums.

### ***Resumen***

En el proceso de planeación del nuevo montaje permanente del Museo del Oro Quimbaya del Banco de la República en Armenia, Colombia, se realizaron sesiones de evaluación preliminar con participación de público infantil. Sus ideas y aportes, y las respuestas a preguntas convergentes y divergentes sobre los conceptos de museo, cronología, arqueología, patrimonio e incluso sobre el futuro y el proceso mismo de participación, llevan a la práctica los postulados de los nuevos paradigmas educativos y comunicativos de los museos.

## **Preliminar**



Gran debate se propició desde el 2002 y 2003 en Colombia debido a la decisión de dos grandes programadoras privadas de televisión de introducir en nuestro país el formato de reality shows, que involucra a una gran masa de público en sus etapas de preparación, que obtiene altas cifras de audiencia y que hace participar a esa audiencia como juez en votaciones sobre la permanencia o eliminación de los concursantes. Parafraseamos el título de uno de estos shows, Protagonistas de Novela, para titular el presente artículo.

No vamos a entrar en detalle acerca de la polémica suscitada por el contenido mismo de los respectivos programas... Acerca del poder que emana de los medios masivos de comunicación cuando imponen formatos y comportamientos relativos a nuestra sociedad que son sólo respuesta al consumo y a la manipulación mediática; acerca de su arrogancia y nula flexibilidad con respecto a las continuas críticas sobre los valores y los comportamientos reflejados en cada una de las emisiones. Ejemplos tales como la decisión de una programadora de involucrar desde el inicio un reflejo de la diversidad colombiana en la elección de sus participantes con proveniencias varias tanto a nivel social como étnico, contrastan con la decisión del otro canal de escoger solamente perfiles e individuos producto del mismo rol de los medios masivos de comunicación como vendedores de una belleza artificial y

superflua, amén de envidias, comportamientos hipócritas y deslealtades. La gente reclama con insistencia la solidaridad, la tolerancia y el respeto, valores que afloraron sólo de forma esporádica y tangencial en cada uno de estos programas.

El único elemento novedoso pero igualmente calculado por los medios fue precisamente la activa participación de la audiencia en las decisiones compartidas por los jurados en votaciones telefónicas o vía electrónica, de tal forma que los medios de comunicación —como arma de doble filo— al final han aducido que fueron realmente “los colombianos” quienes terminaron eligiendo a quienes de una u otra manera van a desempeñar roles específicos en el panorama “artístico” de nuestro país en un futuro inmediato.

¿Qué tiene que ver todo lo anterior con los espacios que, como los museos, preservan patrimonio tangible e intangible en nuestro país y sus actuales dinámicas pedagógicas, y con la lectura que hacen niños y niñas del pasado prehispánico, particularmente el arqueológico?

### ***Consideraciones generales sobre la participación***

Según el documento La participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica (Hart, 1993), el término “participación” se usa para referirse de manera general a los procesos de compartir las decisiones que afectan la vida propia y la vida de la comunidad en la cual se vive.

El grado en el cual los niños deben expresarse sobre algo es un tema sobre el cual existen además muchas convergencias y divergencias. En síntesis el proceso de la participación hace parte de la vida cotidiana de niños y jóvenes. La organización de juegos en los cuales generalmente hay consenso a partir del disenso es la evidencia más poderosa de la capacidad de los jóvenes de establecer espacios de intercambio, tolerancia y respeto. El principio que hay detrás de esta participación es

indudablemente la motivación; los niños y jóvenes pueden diseñar y administrar proyectos complejos si sienten que esos proyectos les pertenecen realmente. Si ellos no participan al menos parcialmente en el diseño de los objetivos de un proyecto determinado, no es probable que demuestren la gran capacidad que poseen de “negociar” e intercambiar experiencias y saberes.

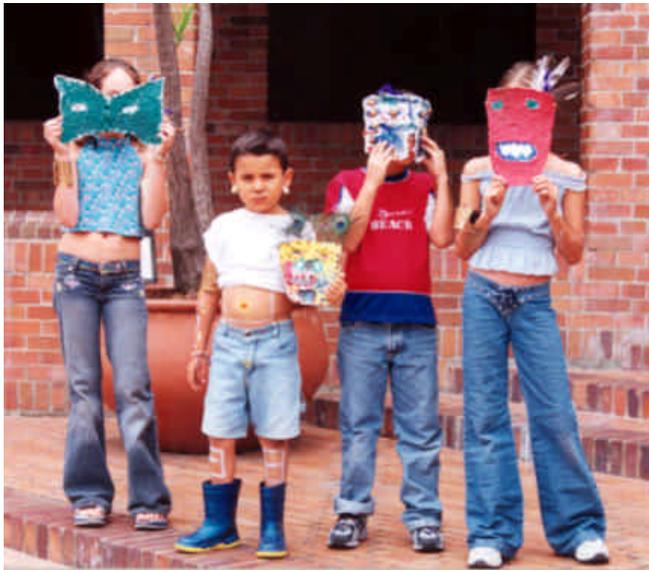


Estos procesos están necesariamente emparentados con el articulado de la Declaración Internacional de Derechos de Niños y Niñas entre los que se expresa particularmente que: *“El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo (...) sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño”*.

Una matriz propuesta por Hart presenta las escalas de la participación en ocho niveles, de los cuales los numerales 1 al 3 son procesos que no generan participación genuina. En esta “escalera de la participación” (Hart, 1993: 10) es solamente de la escala 4 a la 8 cuando se da la participación activa y genuina, contrastada con las escalas más bajas, en las cuales lamentablemente muchas veces niños y niñas se ven involucrados de manera bastante frecuente como actores decorativos por movimientos políticos, gubernamentales o medios de comunicación.

**Escala de la participación:**

1. Manipulación
2. Decoración
3. Participación simbólica
4. Asignados pero no informados
5. Consultados e informados
6. Iniciada por adultos, decisiones compartidas con los niños
7. Iniciada y dirigida por los niños
8. Iniciada por los niños, decisiones compartidas por los adultos

***Consideraciones sobre los procesos de evaluación museal***

Los procesos de evaluación general de exposiciones están íntimamente relacionados con el desarrollo de los nuevos paradigmas educativos en museos: el concepto de un museo “constructivo”, en el cual tanto la experiencia cognitiva como la afectiva despliegan una serie de actividades, interrogantes y factores comunicativos entre el individuo, los espacios y los objetos exhibidos, bajo el concepto de *construcción de significado* que, en resumen, reconoce que cada visitante asume un rol activo a través de tres puntos básicos:

- Su identidad individual
- Identificación colectiva y con el entorno
- Motivaciones de las actividades de disfrute

Esta nueva actitud de los museos al diseñar una oferta de actividades de tipo pedagógico y comunicativo se encuentra además emparentada con la responsabilidad de rebasar el viejo paradigma del “público general” para comenzar a aceptar y determinar múltiples perfiles de individuos que se aproximan a los museos con asombro, con sorpresa y con la necesidad de identificar sus experiencias de vida en esos espacios a partir de necesidades e inquietudes particulares y específicas.

Unido esto con las actividades propias de la participación expuestas anteriormente, se tiene que no sólo una franja infantil o juvenil puede realizar aportes concretos sobre un tema específico que interese al museo, sino todo tipo de públicos objetivos o focales, como estudiantes universitarios, adultos de tercera edad, extranjeros y otros, dependiendo de las políticas educativas que cada institución haya desarrollado en su momento según su misión y visión. Los aportes de esos públicos en los procesos museales resultan cada vez más importantes y significativos para alcanzar cualificación y éxito.

Por otra parte se ha rebasado el tiempo —aunque todavía queda mucho camino por recorrer— en el cual una exhibición era concebida y diseñada exclusivamente por un grupo de expertos (curadores, investigadores, museógrafos) y era entregada en su totalidad, sin opción de aportes o reevaluación, a la oficina educativa para que ésta desarrollara intervenciones que resultaban ser un sencillo complemento (visitas comentadas, materiales didácticos, conferencias, conciertos, etc.).

Este esquema ha variado desde el momento en que se asume una nueva idea de evaluación (Kom, 1996) y se acepta que, si bien hace más de treinta años la evaluación era exclusivamente sinónimo de suma de datos, hoy en día puede emplearse como un instrumento para tomar decisiones de manera más efectiva. Todas las personas que trabajan en museos deben aceptar que son cada vez más responsables en el proceso de aprendizaje cuando desarrollan o crean una exhibición o programa; es

imprescindible involucrar a los equipos de las áreas educativas para tal fin, en coordinación con el resto del personal interno del museo (museólogos, museógrafos, curadores, personal de vigilancia, etc.). Hoy debe poderse cambiar una parte de la exposición que de acuerdo con los aportes del público en fases de análisis no resulte adecuada.

Los nuevos procesos de evaluación (Kom, 1996: 21) pueden ser aplicados a cualquier tipo de programa de museos. El caso particular del análisis y evaluación de exposiciones consta de tres grandes fases:

**EMPEZAR:** *Front-end evaluation* - Evaluación previa

La evaluación previa a la inauguración de una muestra ayuda a los evaluadores a entender cómo los visitantes comprenden y piensan acerca de las ideas que se mostrarán en la exposición. Se lleva a cabo para encontrar el aspecto que conducirá a los visitantes al tema central. Los evaluadores esperan encontrar el punto en común entre visitantes y exhibición.

La evaluación previa sólo funciona si el equipo del museo planifica sobre metas y objetivos específicos. Se considera conveniente determinar un grupo objetivo al cual la exposición esté diseñada y dirigida.

**UN PASO ADELANTE:** *Formative evaluation* - Evaluación formativa

La evaluación formativa se lleva a cabo durante las etapas de diseño de una exposición o programa usando prototipos baratos. La evaluación formativa detecta y aísla los problemas en las etapas iniciales del diseño, antes de que se construya el producto final. Las metas y objetivos de la exposición, las piezas individuales, los materiales de apoyo deben ser clarificados antes de que comience el proceso de evaluación final y el desarrollo mismo de la sala.

**EL PRODUCTO FINAL:** *Summative evaluation* - Evaluación aditiva

La evaluación previa y la formativa examinan la experiencia de los visitantes con la exposición fuera de contexto. La evaluación sumatoria examina la experiencia de los visitantes con los componentes individuales en una muestra completa de la exposición. También examina la experiencia del visitante en la exposición como unidad. La evaluación sumatoria también es

importante porque considera factores de diseño (tales como los flujos de visitantes, la colocación de los objetos) que aparecen sólo después de la instalación, pero que igualmente afectan las experiencias de los visitantes.

### ***Pensamiento convergente y divergente***

Gran parte de esta actividad descrita anteriormente tiene a su vez que ver con la experiencia tanto individual como colectiva del visitante en la cual no sólo se miden comportamientos sino las expectativas o preconcepciones que cada individuo tiene sobre un tema o hecho en particular, denominados *imaginarios* por los intelectuales posmodernos de tiempos recientes.

Las personas que laboramos en museos ya reconocemos y compartimos que nuestras entidades no son sólo espacios de aprendizaje, sino de disfrute y deleite (Nota 1). Y además, que los procesos educativos deben incluir maneras de aproximarse al conocimiento donde el saber es compartido y no sólo impartido desde una cabeza visible, como sería la del



maestro en el caso de las entidades educativas, o el guía, curador y museólogo, en el caso de los museos. Por eso nos vemos en la obligación de diseñar nuevas estrategias, que si bien toman un poco más de tiempo, garantizan que "las múltiples voces" de niños, jóvenes y adultos sean escuchadas en los nuevos discursos museales a través de una red genuinamente *trans-disciplinaria*.

Es por ello que el estímulo de tipos de pensamiento *divergente* y *convergente* debería hacer parte de los procesos evaluativos en museos. La diferencia entre estos dos conceptos está sintetizada en un

texto de Víctor Lowenfeld (1975), pedagogo austriaco quien dejó una serie de materiales pertinentes al desarrollo de la capacidad creadora en grupos infantiles y juveniles, a partir de copiosas investigaciones realizadas en la segunda década del siglo XX y que aún mantienen su vigencia.

Una teoría sobre la estructura del funcionamiento intelectual (Guilford, 1964) supone que hay cinco

operaciones diferentes en el proceso mental: conocimiento, memoria, producción convergente, producción divergente y evaluación. La capacidad creadora se consideraría una producción divergente; esta es la función opuesta a la producción convergente a la que tanta importancia se le asigna en la escuela elemental, donde el éxito del razonamiento es una respuesta correcta o la solución más apropiada. Las artes creadoras se convierten en algo extraordinariamente importante en nuestro sistema educacional, aunque sólo sea por el hecho de que las artes impulsan el pensamiento divergente, en el cual no existe respuesta correcta y en el que se acepta cualquier número de soluciones posibles para los problemas planteados o una cantidad indefinida de salidas o resultados. Burkhardt (1962: 27) señala la importancia de orientar la enseñanza hacia el pensamiento divergente: "El valor de la pregunta divergente es que requiere que el alumno (*y en nuestro caso, el visitante*) observe el problema desde muchos puntos de vista y participe, en una forma imaginativa, al responder la pregunta".

Considero que gran parte de los procesos tanto de evaluación contemporánea en museos, como de técnicas de interpretación de las colecciones y contenidos de las exhibiciones, debería apuntar al desarrollo de este pensamiento divergente, en el cual cada uno de los visitantes pueda estar claramente involucrado en un proceso genuinamente pedagógico y participativo que lo haga realmente un activo y dinámico *protagonista de museo*, por fuera del esquema del antiguo visitante de que se limitaba a aceptar el discurso museal sin cuestionarlo siquiera y a actuar de manera pasiva y desinteresada frente a "verdades absolutas", producto del saber de unos pocos.

**Nota 1:** La definición de Museo que provee ICOM es: " A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment. (...)". (ICOM, 2002)

## ***Protagonistas del Museo Quimbaya, parte I***

El Museo del Oro de Banco de la República de Colombia, además de su sede central en Bogotá, tiene museos regionales en ocho ciudades del país, cada uno dedicado a las sociedades prehispánicas que las habitaron y que allí desarrollaron una actividad metalúrgica significativa. Uno de estos museos, el dedicado a las sociedades denominadas quimbaya, se encuentra en la ciudad de Armenia, capital del departamento de Quindío, ciudad localizada a 286 kilómetros de la capital del país, a 1.483 metros sobre el nivel del mar, en un clima que oscila entre los 18 y los 25 grados centígrados.

El Museo del Oro Quimbaya, albergado en un agradable Centro Cultural inaugurado en 1986, renovó a finales de 2003 por completo el guión y el montaje de la exhibición. Dentro de esta coyuntura de transformación, se inició en el año 1999 una experiencia de planeación estratégica con un equipo de personas cercanas al museo y con parte del equipo interno que labora en el Centro Cultural, con la intención de iniciar el desarrollo de un espacio especialmente destinado a niños y niñas donde se pudiera presentar de una manera dinámica e interactiva aspectos relevantes del guión museográfico.

Si bien la idea de la "sala didáctica" se consideró importante, se sugirió que antes de pensar en sus contenidos y desarrollo, y aprovechando la coyuntura del diseño del futuro montaje, era más prioritario que este equipo humano pudiera producir conjuntamente un documento basado en las técnicas de planeación estratégica que definiera al museo desde su misión, visión, política educativa y líneas estratégicas, lo cual le daría un sustento mayor a la sala didáctica y permitiría crear un marco de acción basado en un proceso de participación desde múltiples disciplinas.

El equipo estaba constituido por dos maestros en bellas artes; un licenciado en tecnología educativa; una licenciada en lingüística, literatura y pedagogía y directora de un colegio privado en Armenia; dos arquitectos, uno de ellos el director de planeación de la ciudad; un licenciado en filosofía y letras, y el personal interno del Museo (su directora, una antropóloga y una bibliotecóloga). Con ellos y en varias sesiones de planeación se definieron la misión, visión, política educativa y líneas estratégicas.

***Misión***

El Centro Cultural y Museo Quimbaya del Banco de la República tiene por misión la preservación, difusión y conservación de la historia y el patrimonio cultural de la región, para fortalecer múltiples visiones de identidad y auto reconocimiento.

***Dimensión educativa***

El Centro Cultural y Museo Quimbaya es un agente educador que desarrolla procesos dinámicos de carácter incluyente, exploratorio y suscitador, para estimular el pensamiento crítico y fortalecer la construcción de significado con los diversos públicos.

No sobra agregar que gran parte de estos procesos de planeación estratégica buscan eficacia, eficiencia y economía en las organizaciones, procesos que aplican a tres componentes básicos, a saber: la configuración de objetivos a largo plazo, la definición de criterios para orientar decisiones fundamentales y el conjunto de políticas para llevar a cabo las actividades necesarias. Por ende este tipo de decisiones también conlleva una acción abiertamente participativa y de consensos.

***Protagonistas del Museo Quimbaya, parte II***

Es como consecuencia del trabajo con adultos que se decidió realizar sesiones con un grupo de veinte niños y niñas de diversas proveniencias y estratos sociales de la ciudad de Armenia y un grupo de observadores adultos, para que a partir de los postulados de participación, construcción de significado y nuevas dinámicas educativas y de evaluación, se iniciara el proceso de diseño de la sala didáctica. Las jornadas estuvieron centradas en revisar los imaginarios tanto afectivos como cognitivos con relación con los museos, el pasado prehispánico y en particular el hombre quimbaya.

Nos propusimos como objetivo general determinar los objetivos para las propuestas didácticas de la sala de oro y cerámica del Museo Quimbaya de Armenia, por medio de un proceso de evaluación frontal con niños y adultos.

El grupo convocado inicialmente estuvo compuesto por 17 niños entre los 9 y 12 años de edad, estudiantes de entidades públicas y privadas de educación media, y de diversas proveniencias sociales

**Nota 2:** Los adultos observadores fueron Luz Stella Gómez, de la Organización de Territorios Infantiles; Alexander Cubides, licenciado en tecnología educativa; Isabel Cristina Salazar, Amparo Betancourt, Sory Morales y Martha Lucía Usaquén, del Banco de la República, y el facilitador Daniel Castro Benítez.

(cuadro anexo 1). Lamentablemente en la segunda sesión que se realizó un día después, el grupo de niños se redujo a menos de la mitad de los participantes iniciales.

Con el grupo de niños y los observadores adultos (Nota 2) se llevaron a cabo sesiones alternadas de evaluación frontal sobre temas generales y específicos relacionados con el nuevo guión museológico; se plantearon preguntas generales que fueron contestadas en varias fases y bajo varios esquemas. En efecto, las preguntas y motivaciones tenían un carácter tanto convergente como divergente, lo cual está directamente relacionado con la percepción tanto cognitiva como afectiva que un individuo puede tener en el contexto

museal, y sus ejes variaron desde conceptos generales (museo, evaluación, patrimonio, el tiempo) hasta particulares (el hombre quimbaya y su actividad cotidiana, uso de objetos, técnicas metalúrgicas, etc.). Las respuestas también variaron de formato: algunas se contestaron genéricamente y de manera verbal, otras por medio de dibujos y otras individualmente y por escrito.

### ***La voz de los niños***

Las respuestas a las preguntas se presentan a continuación con un breve comentario y reflexión del facilitador del proceso, quien también subrayó en negrilla algunos de los comentarios de los niños que le parecieron más interesantes.



## ¿QUÉ ES UN MUSEO?

- ✂ ***Un museo es un lugar donde hay cosas, se aprende y toca hacer tareas.***
- ✂ *Donde guardan las cosas y los niños puedan leer.*
- ✂ *Lugar o sitio donde se encuentran cosas únicas o bastante viejas que tienen guardadas, cosas específicas, es decir, de algo.*
- ✂ *Es donde existen varias cosas de exhibiciones, donde se ponen cosas que no vemos frecuentemente, es un lugar agradable.*
- ✂ *(Lugar donde) guardan las cosas de mucho valor.*
- ✂ *Lugar que guarda cosas antiguas sobre los indígenas.*

La referencia general al concepto de museo coincide con la experiencia particular de los niños con el Centro Cultural del Banco de la República en Armenia, el cual tiene una Sala de Lectura en la cual muchos de ellos han tenido experiencias educativas específicas y además porque la mayoría del grupo de niños convocados es asiduo visitante de este espacio.

## ¿QUÉ TIENE DENTRO UN MUSEO?

*Libros, cosas de oro, cosas que hacían los indios, jarras, cuadros, huesos de dinosaurios, collares, esculturas, figuras precolombinas, cosas que suenan como flautas, piedras, armas antiguas, dibujos, bibliotecas, algo que es como una reliquia, guacas, cosas únicas, viejas, importantes para el país, joyas, televisión, árboles, agua, esqueletos, vestimentas, computadores.*

## ¿PARA QUÉ SIRVE UN MUSEO?

- ✂ ***Para conocer más cosas, para divertirnos, para leer y para ver cosas antiguas.***
- ✂ *Para enseñar o para conocer cosas desconocidas y conocer gente.*
- ✂ *Para uno aprender y enseñar a los niños a leer.*
- ✂ *Sirve para que las personas miren y toquen cosas que nunca habían visto, también sirve para que las personas aprendan más de su pasado.*
- ✂ *Para que los turistas miren las cosas maravillosas que tiene esta ciudad.*

✍ *Para averiguar cosas que uno no sabe y cosas antiguas.*

Gran parte de las misiones genéricas de un museo salen a flote en estas respuestas: educación, estudio, disfrute. Se evidencia que hay un conocimiento de causa por su contacto con un espacio como el Área Cultural, hecho que debe ser potenciado en el futuro. Por otra parte los niños ven este espacio como un lugar donde la tecnología se hace igualmente presente y en el cual el componente comunicativo es igualmente recurrente (conocer gente) pero prima la idea mítica de un lugar maravilloso donde se puede conocer más del pasado.

### **¿PARA QUÉ HAY MUSEOS?**

- *Para que los turistas miren cosas maravillosas; para proteger las cosas, para tener publicidad, para divertirnos, para leer, para conocer más cosas.*
- *Para que la gente pueda reconocer los antepasados antes del tiempo, para la historia, para saber más, para guardar los objetos, para hacer trabajos.*

### **¿CONOCEN OTROS MUSEOS?**

*El museo de Bogotá (el Museo Nacional de Colombia), el de los niños (Museo de los Niños en Bogotá), el Museo Quimbaya, el Museo del Oro (Bogotá), el museo de Buga, otro museo en Armenia, otro en Villa de Leyva.*

En este grupo de respuestas se cruzan respuestas que están relacionadas tanto por el disfrute como por los procesos de conocimiento y los entornos escolares, así como por un factor vital que es la conservación del patrimonio tangible y otros recuerdos y referencias de museos regionales y de la capital, en particular a los espacios “emblemáticos” de visita a Bogotá, como el Museo Nacional y el Museo del Oro.

### **¿QUÉ ES LA EVALUACIÓN?**

- *La evaluación es algo que pasa en el colegio todos los días.*
- *Es algo que pasa por fases.*

### ¿PARA QUÉ SIRVE?

- ✍ *Para poder ganar el año.*
- ✍ *A ver si entendí bien.*
- ✍ *Si he aprendido.*
- ✍ *Captar lo aprendido.*
- ✍ **Enriquecer el conocimiento.**
- ✍ *Para los profesores.*
- ✍ *Para los alumnos.*
- ✍ *Para gastar adrenalina.*

Seis niños piensan que la evaluación sucede “siempre al final”, tres que se hace en la mitad de un proceso y dos que se hace al comienzo de un proceso. A cada uno lo pueden evaluar también en la casa y no sólo en el colegio, y allí también puede llevarse a cabo el mismo proceso:

? *Aprender a lavar loza tiene sus pasos*

La mayoría de los niños considera que la evaluación sucede generalmente en el entorno escolar y está llena de connotaciones de esfuerzo (gastar adrenalina) y de actividad cognitiva.

Como caso particular, uno de los niños reflexionó sobre el hecho de que si bien la evaluación siempre está dirigida hacia ellos, también los padres podrían y deberían ser evaluados por los niños. De esta conversación salen a flote algunos elementos referidos a la sexualidad que son analizados con absoluta libertad y espontaneidad por ellos, incluso si están emparentados con abuso sexual y homosexualidad en sus entornos familiares.

Esto permitió medir el grado de espontaneidad y de confianza que ya se había generado con la presentación del grupo y las primeras preguntas, donde se les comentó que ellos estaban haciendo parte de un proceso de participación y evaluación con miras al diseño del espacio didáctico.

## ¿QUÉ ES EL TIEMPO? ¿CÓMO SE MIDE EL TIEMPO? ¿CÓMO SE PUEDE DIBUJAR EL TIEMPO?

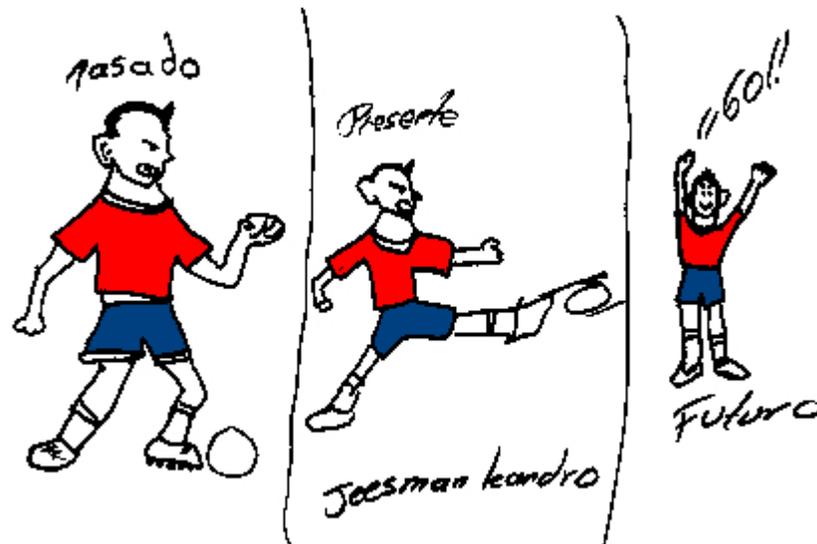
✍ *Es el pasado, el presente y el futuro.*

Todos coinciden en esta respuesta, que es ampliada posteriormente:

✍ *El pasado: es lo que pasó.*

✍ ***El presente: lo que está pasando.***

✍ *El futuro: lo que va a pasar.*



Entre los dibujos el más sugestivo es una secuencia de un jugador de fútbol en tres momentos el jugador se prepara para golpear la bola, la golpea y "mete" gol.

Otras imágenes utilizadas son el sol, la luna y las estrellas (para representar los días y las noches), relojes de arena, etc. Estas respuestas aparentemente simples se desarrollan posteriormente con una serie de reflexiones sobre el tiempo "lineal y numérico", en el cual luego de la unanimidad en la definición, se comienzan a encontrar diferencias en cuanto a la percepción temporal tanto cognitiva como afectiva.

## ¿CÓMO ERAN USTEDES HACE DIEZ AÑOS, CINCUENTA, CIEN, MIL, DIEZ MIL Y VEINTE MIL AÑOS? ¿QUÉ COMÍAN, QUE SENTÍAN, CÓMO VIVIAN?

Hace 10 años	50 años	100 años	1.000 años	10.000 años	20.000 años
Me sentía inmadura y pequeña, comía frijoles y compota					
Estaba en el vientre de mi mamá, comía todo lo que comía mi mamá, sentía calor, sueño y hambre. Vivía comiendo, cagando, durmiendo y jugando	A esa persona le pondría una pantaloneta, camisa de colores, gafas, etc. Comía carne y arroz. Sentía lo mismo que nosotros.	Bisabuelo	Comía casi todo. Sentía todo lo que nosotros sentimos. Vivía en una cabaña en la selva		Dinosaurios
Yo era bebé, comía compota, sentía calor, hambre y vivía bien	Le pondría taparrabos, comía vegetal y sentía lo mismo que yo				Dinosaurios
Yo era enana y no tenía idea de los que era el mundo, comía leche y verduras, sentía que mi mamá me quería y yo estaba mojada. Vivía bien en un apartamento muy lindo	Vestía de camuflado, con gorra y gafas. Comía arroz y comidas variadas en una casa normal	Vivía mi bisabuelo	Comía frutas. Sentía alegría porque vivía como un rey, aunque un poco incómodo porque no tenía las cosas que tenemos ahora.		No había dinosaurios
Estaba en la barriga de mi mamá, comía lo que comía ella	Comía agua y frutas, vivía en una choza y me vestía con una camiseta. Sentía dolor, miedo, terror	Comía agua y frutas en una choza	Los dinosaurios		

Era pequeño, comía sopa, arroz, tetero y quería ser grande, y vivía muy bien.	Usaban ropa de pieles, comían frutas y carne de animal, sentía miedo y vivía en una choza	Bisabuelo	Comía animal y frutas, sentía dolor, hambre y miedo y vivía en una choza		Había dinosaurios
Era pequeño, comía computay leche, era mimado y perezoso, y vivía arrumado.	Eran de pelo grande y cursi. Se vestían con pantalón largo	Vivían los bisabuelos en una casa normal			Dinosaurios
Comía leche materna, estaba "cagao" y "orinao"				Comía de esa cosa que se le pegaba a uno en la boca (caimito) Sentía dolor, miedo y vivía en una casa de ramas	
Era un bebé y comía tetero					No comían nada, sentían dolor y miedo y vivían en una choza
Era pequeño y con poca lógica, tenía un año. Comía computay vivía con tranquilidad, desocupación, bien chévere	Se vestían con ropa informal pero más reservada. Comían lo mismo que comemos hoy, se sentían viejos, la pasaban "lo mismo"	Los bisabuelos	Eran grandes, con mucha cultura, comían frutas silvestres, sentían orgullo de su raza indígena. Vivían bien pero con menos lujos y comodidades en una choza		Había dinosaurios
Yo era un bebé, hacía popó y no podía hacer nada	Vivían en una casa			Vivían en una cueva, sentían dolor y miedo y comían arroz y carne.	

Este ejercicio presenta una relación temporal retrospectiva que evidencia primero una identificación muy personal con cada uno de los participantes, pero que luego comienza a diluirse en la medida en que la relación temporal se hace más lejana.

## ***El hombre quimbaya, parte I***

En la siguiente sesión se preguntó a los niños ¿cómo era el hombre quimbaya?, ¿qué comía?, ¿qué sentía?, ¿cómo vivía?, ¿cómo serían las casas de los vivos?, ¿cómo serían las casas de los muertos?, ¿qué nombre tenían?

La primera parte de esta sesión se encuentra relacionada con un tema específico del guión, que es el hombre quimbaya, y a su vez está emparentada con la percepción de tiempo que está presentada en la tabla anterior, en la cual ciertas características generales de comida, espacios de hábitat y una relación afectiva se mantienen en algunos de los cuadrantes de tiempo.

Sin embargo esto comprueba que la relación temporal oscila entre los cincuenta y los 10.000 años de manera fácil, pero en niños de la edad seleccionada se hace poco precisa cuando se distancian en fechas, en total acuerdo con muchos de los resultados de estudios de percepción cronológica en la edad infantil.

Otras respuestas generales a este grupo de preguntas son:

- ✍ *Estos personajes vivieron antes de los indígenas en la época de los egipcios.*
- ✍ *Alababan a las estatuas y les pedían deseos.*
- ✍ *Algunos sacrificaban a la gente y si se morían se morían también con sus riquezas y esposas.*

Hay un niño que ante la pregunta se identifica de tal manera con ese ser “primigenio” que comenta:

- ✍ *¿Cómo sería sentirme desnudo frente a tanta gente?*

Para sorpresa del grupo de adultos, cuando se plantea la pregunta de cómo sería el hombre Quimbaya de hace determinado tiempo, todos los niños plantean una duda inicial en la cual no compararían de ninguna manera a esas personas con los indígenas. Pero cuando se les pregunta cuáles serían los “primeros colombianos”, responden:

- ✍ *Todos los indígenas.*

- ✍ *Toca tener en cuenta de donde venían.*
- ✍ *El primer colombiano se parece al cara de mico* (una imagen cerámica presentada en diapositivas).
- ✍ *Adán y Eva.*

Y cuando se les pregunta por los primeros habitantes del mundo, responden:

- ✍ *Los primates, los cavernícolas y los cromañón (los primeros homínidos).*

Uno de los ejercicios de preguntas divergentes que más especulación e imaginación despertaron fue el de los posibles nombres propios de los habitantes de la región. Luego de un general consenso adoptaron como apellidos *Quimbaya Montenegro*, lo cual tiene su causa en el nombre genérico de la cultura, en el caso de lo quimbaya, y por una asociación regional y local, en el caso del municipio de Montenegro.

Como nombres del hombre Quimbaya imaginaron: *Mamaat, Dringot, Luna, Bravo, Mulacro, Trino, Baiston, Guaner, Pichi, Eufrates, Cáceres, Lila, Ayacucha, Ayacute, Aclite, Zeus, Yacutén, Yotén, Meyo, Diayo, Maroco, Jaigan, Yayo, Yaigukan, Marte* (porque tenían nombres de planetas), *Zenaida, Ertero, Jayucán, Rauzán.*

En estos nombres hay muchas resonancias fonéticas a otras culturas (*Dringot, Yacutén*) así como a la imaginación y evocación de un pasado primigenio, que trasciende incluso lo mitológico y deriva en lo cósmico (*Marte, Zeus*).

De este grupo se seleccionó a la familia "nuclear", que luego fue motivo de un reportaje periodístico en el cual cada niño actuó como reportero. La familia estaba compuesta así: padre, *Diayo*; madre, *Zenaida*; hijos hombres, *Tringol, Jayucán*; hijas mujeres, *Aclite, Luna*. Y todos con su respectivo apellido *Quimbaya Montenegro*.

## ***El hombre quimbaya, parte II: la arqueología***

Durante esta segunda parte se revisaron algunos aspectos relacionados con el guión, como las instrucciones referentes a la técnica de fundición de oro, algunos procesos de arqueología, y preguntas generales sobre el patrimonio, los hallazgos y la labor del arqueólogo.

Con relación a un punto que siempre ha resultado de extrema complejidad, la descripción de las técnicas de vaciado del metal a la cera perdida, el facilitador leyó literalmente las instrucciones que plantea el guión, y se les dio un tiempo prudencial para que dibujaran secuencialmente el proceso en los ocho pasos descritos. Esto produjo una serie de imágenes que si bien representan el proceso no garantizan la comprensión total del mismo. Inclusive al final del mismo un niño tomó la palabra y dijo:

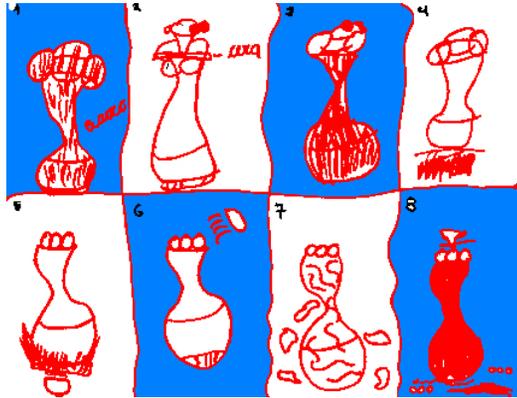
✍ *¡Qué es ese enredo!*

Sin embargo uno de ellos tituló su secuencia *Artiología*, derivado muy seguramente del término arqueología usado en las sesiones, pero que podríamos especular fue entendido fonéticamente de manera diferente, o relacionado con un proceso evidentemente "artístico".



### **Proceso del vaciado a la cera perdida:**

1. El diseño de la cuenta se tallaba en una matriz de arcilla y carbón vegetal molido.
2. Encima se colocaba una lámina delgada de cera de abejas que se recortaba con la forma de la pieza; se tallaban y aplicaban los detalles externos. Se le añadía un embudo en cera por donde luego se vertía el metal.
3. Se recubría todo el modelo con una capa o molde de arcilla.
4. Una vez seco el molde, se calentaba para extraer la cera de su interior.
5. El metal se derretía dentro del crisol, o recipiente refractario de cerámica o carbón, colocado entre las brasas en una hornilla de cerámica.
6. Se vertía el metal líquido en el molde caliente (por el embudo).
7. El molde frío se rompía y se extraía (sacaba) la pieza.
8. Se cortaba el embudo y se pulía la superficie frotándola con arena fina, piedras u otros materiales.



La segunda parte de esta sesión se centró en la proyección de diapositivas de objetos de la cultura Quimbaya, muchas de ellas de colecciones internacionales. La proyección se hizo primero sin ningún referente específico y se permitió todo tipo de comentarios generales sobre las imágenes. Algunos se transcriben a continuación:

- ✗ **Parece un cucho (un anciano)**
- ✗ *Lo quebraron (lo mataron)*
- ✗ *¿Dónde los encontrarían?*
- ✗ *El honguito*
- ✗ *Las galletas (por la representación plana)*
- ✗ *Vainilla con chocolate (por las manchitas blancas)*
- ✗ *Sonrisita para la cámara (por la expresión)*
- ✗ *Parecen unas paletas (helados)*
- ✗ *¡Se lo encontraron casi nuevo! (por el brillo del oro)*
- ✗ *iiiUy, qué piercing.!!!. (por la ornamentación personal)*

Como se colige de lo anterior, las asociaciones que las piezas producen están referidas tanto a los aspectos cognitivos como afectivos, primando más estos últimos, y en particular a la relación de forma con artículos de consumo alimenticio.

Luego se volvieron a revisar pero esta vez bajo una matriz en la cual cada niño podía especular sobre los diversos usos y funciones de los mismos objetos, de los cuales se presentan las respuestas en el cuadro especulativo sobre usos de piezas de orfebrería de la cultura quimbaya:

Objeto	Jordan	Daniela	Jeerman	Cristian	Rayza	Maria José	Sebastián
Poporo Quimbaya	Para pedir a los dioses	Echar agua	Guardarlo como reliquia	Para jugar fútbol	Para rendir culto	Signo de la moneda de \$20	Para guardar
Pectoral	Ray	Estatua con corona	Dios	Dios	Emblema	Adorno	Estatua
Pectoral	Adorno	Adorno	Adorno	¿?	Colocar en tumba	Adorno	Para sacrificios
Sonajero	Tocar	Adorno	Colgadero en la puerta	Colgadero	Tocar música en el culto	Música	Música
Caracol largo	Arma	Arma	Arma	Arma	Bastón de rey	Arma	Arma
Poporos de calabazo	Cosas de arequipe	Para echar cosas	Para comer	Para hacer la comida	Instrumento de música	Maracas	Para comer
Vasija abierta	Para comer	Coca	Para espejo	Para hacer la comida	Para lavar los pies del rey	Cenicero	Espejo
Mucura	Agua	Agua	Floreo	Barró	Joyas	Agua	Agua
Pareja animales	Collar de rey y reina	Pisapapeles	Aretes	Adorno	Collar del rey y la reina	Tranca puertas	Adorno
Pínacho	Para poner joyas	Para tocar	Para tocar	Tocar	Como signos	Colgar herramientas	Colgar herramientas
Robot	Adorno	Adorno	Maquina	Flauta	Pegado en la silla del rey	Adorno	Adorno
Casco	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco
Mico	Adorno para pegar en la pared	Adorno	Pito	Adorno	Adorno	Decorar	Decorar
Cascabel	Cetro	Tomillo	Instrumento	Maraca	Cosa para que el cura eche agua. Hisopo	Tomillo	Tomillo
Cascabel	Cetro	Pito	¿?	Tomillo	Arete	Tomillo	Tomillo
Tubo	Bastón/ rey	Bastón	Flauta	Flauta	Flauta	Cetro	Cetro
-	Joya	Joya	Tamaguchi	Máscara	Tamaguchi	Joya	Asador

Como se observa en el cuadro, las asociaciones que produce cada uno de los objetos son diversas y en ellas hay una numerosa serie de asociaciones estrictamente musicales. El caso más obvio es el del casco, que genera una respuesta unánime con relación a su evidente función.

Luego de este ejercicio surgen automáticamente una serie de nuevos interrogantes, relacionados con el patrimonio, las "guacas", los hallazgos arqueológicos, y en particular con la labor del arqueólogo.

A continuación se presentan las respuestas de los niños con respecto a las preguntas del facilitador:

### **¿QUÉ ES UNA GUACA?**

- ✍ *Es algo que está enterrado hace tiempo.*
- ✍ *Tiene algo de oro por dentro.*
- ✍ *Es un tesoro enterrado.*
- ✍ *Es como un hueso o una piedra.*

### **¿DE QUÉ CONSTA UN TESORO?**

*De medallas, coronas, joyas, monedas, emblemas, collares, cetros, máscaras, pecheras, escudos, espadas, pañales*

### **¿QUÉ VALOR TENDRÍA UN TESORO?**

- ✍ *100.000 PESOS (33 Dólares aprox.).*
- ✍ *1'000.000 DE PESOS (3.000 Dólares).*
- ✍ *100'000.000 DE PESOS (30.000 Dólares).*
- ✍ *No debe tener un valor.*

### **¿SI ENCONTRARAS UN TESORO, QUÉ HARÍAS CON ÉL?**

*Todos lo prestarían a un museo. Cinco de seis lo regalarían a un museo.*

Con relación al anterior grupo de preguntas es interesante notar que si bien el referente de tesoro y su descripción es muy cercana a lo que podría ser el tesoro Quimbaya, que es una de las colecciones más

representativas del patrimonio nacional pero que se encuentra en el Museo de América en Madrid, España, lo más significativo es el interés espontáneo y filantrópico de “donarlo o regalarlo a un museo”.

### **RUEDA DE PRENSA A UNA ARQUEÓLOGA**

De manera espontánea se estableció un juego de roles en el cual el facilitador invitó a los niños a ser nuevamente reporteros y a realizar una “rueda de prensa” en la cual Sory Morales, la arqueóloga encargada de los programas educativos del Museo, fue interrogada por el grupo de “reporteros”. Los niños y niñas hicieron las siguientes preguntas:

- ✎ *¿Algún día pueden llevar a los niños a la sala de oro y cerámica?*
- ✎ *¿Con qué herramientas trabaja la arqueología?*
- ✎ *¿Trabaja sola?*
- ✎ *¿Qué se siente estar al lado de estatuas antiguas?*
- ✎ *¿Qué se siente ser arqueóloga?*
- ✎ *¿Cómo se hace para saber si las figuras son de 1.000 o 20.000 años?*
- ✎ *¿Qué tiene que ver un museo con la arqueología?*
- ✎ *¿Es fácil su trabajo?*
- ✎ *¿Ha viajado a otras partes para investigar?*
- ✎ *¿Uno puede ir con niños a investigar?*
- ✎ *¿Qué es lo que más le gusta de su trabajo?*
- ✎ *¿Cómo se hace para saber dónde se encuentra el sitio (de hallazgo)?*
- ✎ *¿Las piezas que vimos antes son importantes en otro país?*
- ✎ *¿Cómo hace para no tentarse para coger cosas de oro que se encuentran en la excavación?*
- ✎ *¿A veces es dura la labor?*

Considero que estas preguntas son de gran valor para la reflexión que se pueda generar en torno a las propuestas de nuestros museos arqueológicos con relación a la labor de los investigadores y científicos.

Intentar responder a estas preguntas puede estar permitiendo a los diversos públicos y en especial a los infantiles y juveniles tener una aproximación integral y precisa a la labor de los arqueólogos desde sus propias experiencias y percepciones.

Por otra parte, es significativo que uno de los niños haya cuestionado de manera libre la ética de la labor arqueológica cuando pregunta: *¿Cómo hace para no tentarse para coger cosas de oro que se encuentran en la excavación?*

### **¿QUÉ ES EL PATRIMONIO?**

*El patrimonio es mi cuerpo, la ropa, el novio o la novia, el amor, el hogar, el estudio.*

Es importante resaltar que esta definición de patrimonio no está influida aún por la visión adulta en la cual el patrimonio está más centrado en elementos tangibles como la casa, el dinero o elementos relacionados con éste último. Por el contrario, los niños ven bienes de valor simbólico en intangibles como el amor, el hogar y el estudio, contrastados con el cuerpo o la ropa como elementos tangibles.

### **MI FUTURO A DIEZ AÑOS**

Ya para finalizar, se les sugiere que visualicen su futuro a diez años, ya que uno de los referentes ha sido el manejo del tiempo, un aspecto que se maneja en los museos a través de la representación e interpretación:

- ✎ *Jeesman: estaría trabajando o estudiando biología terrestre y estaría casado y de pronto con hijos.*
- ✎ *Rayna: trabajando o estudiando actuación o arqueología.*
- ✎ *Sebastián: estudiando ingeniería eléctrica o astronauta.*
- ✎ *Maria José: saliendo de la universidad (ingeniería ambiental o periodismo).*
- ✎ *Cristian: biología marina.*
- ✎ *Jordan: química.*
- ✎ *Daniela: bacteriología.*

Este elemento final de la reflexión debe tenerse en cuenta en la medida en que los museos, como se comentó anteriormente, son lugares donde el tiempo debería analizarse no sólo de manera retrospectiva sino también prospectivamente. Esto le da la opción a las dinámicas educativas de manejar una flexibilidad mayor, así como los niveles ideales de participación e inclusión de elementos divergentes y una “comprensión más efectiva” de temas y aspectos propuestos en los respectivos guiones y exhibiciones.

### **EL MUSEO DEL FUTURO**

A la pregunta de qué cosas debería tener el museo Quimbaya en el futuro para ser más agradable contestaron:

- ✍ *una cancha de tenis y fútbol.*
- ✍ *que fuera sólo para niños.*
- ✍ *nuevos celadores.*
- ✍ *que las cosas se movieran.*
- ✍ *un espacio para que los niños expongan.*
- ✍ *poner unas pirámides que sean más grandes.*
- ✍ *una sala sólo para niños.*
- ✍ *que dejen entrar a los niños gratis.*
- ✍ *hacer cosas de plastilina, artes y figuras.*
- ✍ *ver los huesos de los dinosaurios.*

Como se desprende de las anteriores respuestas, hay coincidencia con la necesidad de poder tener un lugar exclusivo para ellos en el cual “sucedan” cosas que relacionen su interés personal con lo que el museo pretende presentar.

No sobra analizar la razón de accesibilidad que se desprende de la petición de un cambio de celadores, que podría implicar cierto tipo de restricciones al público infantil por un control excesivo o por el viejo mito de que los niños deben “comportarse” en los museos, para lo cual los vigilantes estarían en su

deber de controlar actitudes de libertad y espontaneidad. Sin embargo esto, que es una aproximación especulativa, merecería una revisión interna en el mismo Museo.

Por otra parte vuelve a primar la necesidad de conocimiento de pasados remotos, así como un derecho de acceso libre.

## **Los adultos**

A continuación se presentan los comentarios y sugerencias del grupo de observadores adultos, tanto en la revisión de la metodología como en los aportes específicos a la sala didáctica, sus temas y espacios, así como al guión en general.

- ✍ *El ejercicio con los niños es interesante por la diversidad en las respuestas en cada pregunta.*
- ✍ *Todas las respuestas servían.*
- ✍ *Todo vale para la discusión.*
- ✍ *Puede generar una serie de aportes valiosos para el diseño de la sala y los interrogantes a partir de cuestionamientos divergentes.*

Al preguntarles ¿qué características genéricas debería tener ese espacio didáctico? contestaron los adultos:

- ✍ *Que haya libertad.*
- ✍ *Debe existir interactividad.*
- ✍ *Que sea divertido.*
- ✍ *Que se integren elementos lúdicos.*
- ✍ *Que exista un puente con el componente literario que es característica del Centro Cultural Quimbaya.*
- ✍ *Sensibilidad frente al patrimonio cultural.*
- ✍ *Aprender.*
- ✍ *Percibir.*
- ✍ *Entregar información sobre procesos de temporalidad.*

Por otra parte, aunque el nuevo guión museográfico fue concebido por el equipo de investigadores del Museo del Oro en Bogotá, durante todo el proceso de planeación estratégica así como en la sesión de evaluación frontal descrita anteriormente este documento fue compartido con los participantes adultos y enriquecido con los aportes de los mismos. Esto debería convertirse en una práctica común en los procesos de diseños de nuevas exhibiciones, no sólo en museos arqueológicos sino de otras disciplinas, pues de esta manera garantizan una apropiación más efectiva por los públicos hacia los cuales estará dirigida la información. Al leer una nueva versión corregida del guión los adultos concluyeron que ganó en:

- ✗ Concisión.
- ✗ Claridad.
- ✗ En relato.
- ✗ Lenguaje menos técnico.
- ✗ No es aburrido.
- ✗ Hay ya presencia del ser humano y el entorno.
- ✗ Se hacen llamadas sobre el patrimonio y su valoración.
- ✗ Hay temática claramente definida que suscita otras lecturas y manejos.
- ✗ Hay actualización de contenidos.
- ✗ Ya hay preguntas y no sólo enunciados.
- ✗ Se perdió el carácter enumerativo de los textos.
- ✗ Aunque la pregunta existe, las respuestas se contestan en los textos.  
Igualmente se plantean las siguientes propuestas, a saber:
- ✗ El guión debe ser presentado en una versión alternativa por medio de un catálogo impreso de la muestra.
- ✗ Que se organice el guión como una visión retrospectiva, pero desde el presente hasta hace 20.000 años.

Cuando se consulta sobre la opción de módulos didácticos dentro de la sala especialmente dirigida a niños y niñas, se sugiere realizar:

- ✍ El túnel del tiempo.
- ✍ El tiempo que rueda más rápido.
- ✍ La percepción del tiempo.
- ✍ El ser humano debe ser presentado desde muchos puntos de vista.

Cuando se le pregunta a los adultos sobre los valores pedagógicos de esta sesión de evaluación frontal, se presentan igualmente elementos que deberían subyacer en la misma dinámica de la futura sala didáctica y de la actividad educativa general del Museo:

- ✍ Respeto por los niños.
- ✍ Se posibilita que el niño exprese su saber y experiencia.
- ✍ No se cuestiona lo que ellos "saben".
- ✍ El rol de reportero y reportaje: se apropian de sus intereses por saber algo.
- ✍ El ejercicio general los dispara en posibilidades.
- ✍ Asumen con seriedad y responsabilidad los temas cuando el ejercicio de rol se plantea como un hecho real y no como un juego.
- ✍ La rueda de prensa les otorgó la posibilidad de asumir los cuestionamientos con mayor seriedad y verdadero "profesionalismo".
- ✍ De la misma forma la arqueóloga Sory Morales contestó las preguntas de forma seria y profesional, lo cual además aclaró las dudas planteadas por los mismos niños.

## **Conclusiones generales**

El proceso que se ha llevado a cabo en el Museo Quimbaya de Armenia desde hace un par de años refleja la voluntad de generar una serie de actividades en las cuales el elemento participativo sea un factor preponderante en el diseño de su nuevo montaje, tanto desde una perspectiva endógena como exógena. Es importante que este proceso continúe de manera integral con las fases de evaluación formativa y final, para que quienes participaron puedan presenciar los resultados de sus aportes y de esta manera sean genuinos *protagonistas de museo*, activos, dinámicos y partícipes directos.

Con respecto a la sala didáctica se colige por una parte la necesidad de desarrollar actividades “típicas” de la aproximación arqueológica a niños y jóvenes como los talleres de arcilla, la información sobre los procesos de metalurgia, la posibilidad de tener pinturas minerales y vegetales a disposición, pero por otra parte se abren además nuevas opciones de aproximación desde los aspectos conceptuales, a partir de los interrogantes y las respuestas del grupo de niños en esta enriquecedora sesión de evaluación previa.

Un museo es parte integral de la comunidad, un lugar para fomentar la comprensión y la experiencia de la participación democrática. Aunque esto se argumenta enfáticamente desde una perspectiva teórica, se lleva muy pocas veces a la práctica.

El Museo del Oro Quimbaya del Banco de la República en Armenia ha sido por fortuna un caso excepcional, acorde con parte de los postulados de los nuevos paradigmas educativos y comunicativos de los museos. Sesiones de evaluación previa como las descritas maximizan la oportunidad de niños y jóvenes de participar —desde su máximo nivel de experiencia, saber y habilidades cognitivas y afectivas— en el desarrollo de actividades de interpretación y exhibición del patrimonio arqueológico, del cual el Banco de la República es uno de los más importantes custodios en nuestro país.

## **Bibliografía**

HART, Roger.1993. *La participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica*. Ensayos Inocenti No 4. UNICEF.

ICOM, 2002. ICOM Definition of a Museum. Consultado en la red mundial en diciembre de 2002. <http://icom.museum/definition.html>

KOM, Randi. 1996. Estudie a sus visitantes: Por dónde empezar. En *Revista de Museología*. Asociación Española de Museólogos. No 8. Julio.

LOWENFELD, Víctor, y Lambert BRITAIN. 1975. Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz. Segunda Edición.

## **Cómo citar este artículo**

Castro Benítez, Daniel. 2003. Protagonistas de museo: niños, jóvenes y adultos en el desarrollo de proyectos pedagógicos y museográficos sobre el patrimonio arqueológico colombiano. *Boletín Museo del Oro*, 51. Ene-dic. Bogotá: Banco de la República. Obtenido de la red mundial el (fecha cambiada por el usuario según el día en que consultó el archivo). <http://www.banrep.gov.co/museo/esp/boletin>